

created by Luis Brüh

DWAR7S

fall

EMPIRES
EXPANSION



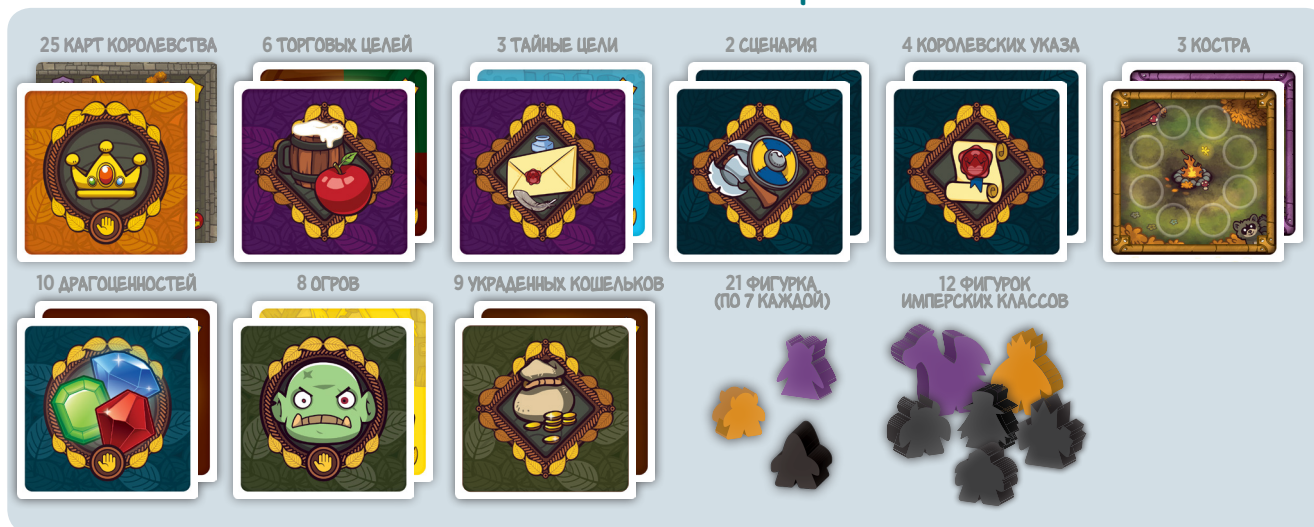
VESUVIUS
MEDIA

Расширение Империи

Температура падает и другие народы наконец-то присоединяются к битве за ресурсы. Победят ли отвратительные огры dwarфов или эльфы будут править всеми королевствами? Но они не одиноки в этой битве... из глубин кристальных пещер, поднимается ещё один король dwarфов. Зима близко... Королевства должны быть готовы.

Это дополнение представляет 3 новые игровые расы: Эльфов, Огров и Кристальных Dwarфов. Каждая раса следует всем базовым правилам, но обладает некоторыми дополнительными характеристиками. Вы можете использовать эти расы вместо dwarфов, если играют до 4 игроков, или добавить игроков, чтобы играть больше чем вчетвером.

Компоненты игры:



Перемешайте карты тайных целей и карты огров с аналогичными колодами из базовой игры. Торговые цели замешиваются по определённым правилам, как указано далее, в разделе "Яйца дракона". Для полноценного использования расширения империи, рекомендуется использовать его вместе с расширением королевских указов. (Если у вас нет этого расширения - отложите все классы, костры, королевские указы и сценарии).

Игра с 5 игроками или больше:

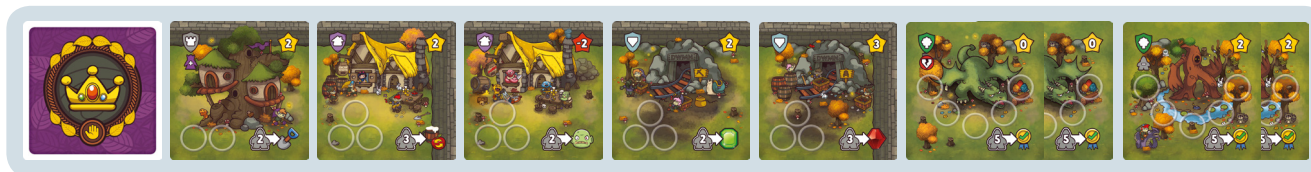
Для того чтобы ускорить игру в больших группах игроков, мы настоятельно рекомендуем изменить количество целей для конца игры. Игра будет закончена при **двух выполненных целях, вместо трёх** (торговые цели и тайные цели входят в это ограничение).

Для уменьшения промежутка между ходами мы рекомендуем активировать королевский указ "Хей Хо".

Игра за эльфов

Эльфы максимально эффективные охотники на монстров в королевствах. Эльфийская точность помогает им сражаться со зверями при сборе провизии для следующей зимы.

1. Стартовая рука:



Эльфы начинают игру с фиолетовой картой королевства, одной случайной тайной целью и 7 фиолетовыми эльфами.

2. Силы и слабости:

Взаимозаменяемость: Все карты (тайные цели, карты огров и королевские указы) которые можно применить на дварфов абсолютно так же работают и на эльфов.

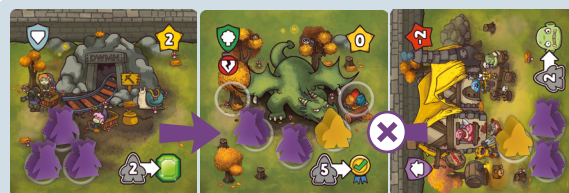
Медленные сборщики: Эльфы не так хорошо добывают драгоценности как дварфы. Для завершения задачи в шахтах, эльфам нужно 3 фигурки, не зависимо от того, что написано на карточке шахты (например: сбор изумруда будет стоить 3 вместо 2).

Эльфийская точность: Ваши фигурки могут сражаться с монстрами с расстояния. При подсчёте для уничтожения монстра, вы так же считаете эльфов с соседних карт, не блокированных стенами. Вам нужно иметь хотя бы одного эльфа на карте с монстром, чтобы победить его.

Чистый выстрел: Монстры уничтоженные эльфами стоят 4 ПО вместо 3.

Шкуры монстров: Раз в ход, как бесплатное действие, Вы можете сбросить уничтоженного монстра в коробку. Если Вы делаете это, можете собрать драгоценностей на стоимость до 4 ПО (например: одно золото и один рубин).

Классы (для эльфов): Вы можете купить Дракона как дополнительную фигурку и улучшить одного из своих эльфов до алхимика.

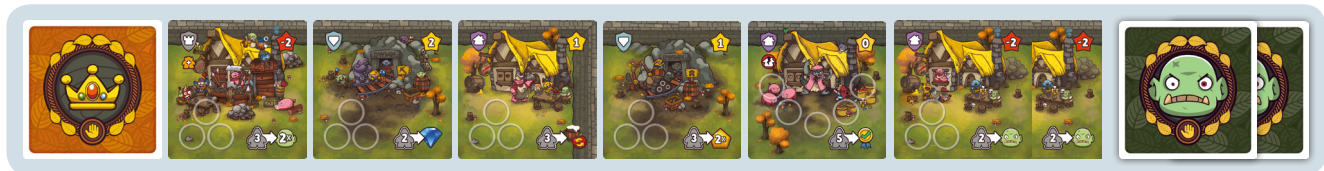


У вас 2 эльфа на карте дракона и другие 3 в соседней шахте, вы можете уничтожить дракона и после этого также получить драгоценности. Так как другие 2 эльфа заблокированы стеной, они не могут принять участие в битве, но всё ещё могут получить свою карту огра.

Игра за огров

На первый взгляд, вы можете подумать что огры просто банды без культуры и манер. Но природа дварфийского общества опирается на них. Они делают то, что необходимо, берут на себя ответственность за это, и тем самым хранят мир между королевствами. Конец близится и одна банда огров решила отступить от этих принципов и отрезать, лично для себя, кусочек королевств.

1. Стартовая рука:



Огры начинают игру с оранжевой картой королевства, двумя случайными картами огров и 7 оранжевыми ограми.

2. Силы и слабости:

Взаимозаменяемость: Все карты (тайные цели, карты огров и королевские указы) которые можно применить на дварфов абсолютно так же работают и на огров.

Медленные сборщики: Огры не так хорошо добывают драгоценности как дварфы. Для завершения задачи в шахтах, ограм нужно 3 фигурки, не зависимо от того, что написано на карточке шахты (например: сбор изумруда будет стоить 3 вместо 2).

Весёлая жизнь: Огры считают каждую карту стоимостью -2 ПО, внутри их стен (включающие их замок), как +2 ПО.

Воровство: Каждый раз, когда Вы подготавливаете действие против вражеской фигурки (такие как Громила, Засада, Паника или свойство Вашего Короля) Вы так же получаете украденный кошелек. Украденные кошельки не идут к Вам в руку, можете хранить их на поле рядом с собой.

Ломбард: Раз в ход, как бесплатное действие, Вы можете сбросить до 4 украденных кошельков в их стопку. Если Вы делаете это, можете собрать драгоценностей на ту же стоимость в ПО (например: 4 украденных кошелька могут быть обменены на 2 изумруда).

Классы (для огров): Вы можете купить Короля Огров как дополнительную фигурку и улучшить одного из своих огров до алхимика.



В ФАЗУ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ, РАЗМЕСТИТЕ СТОПКУ УКРАДЕННЫХ КОШЕЛЬКОВ РЯДОМ С КАРТАМИ ДРАГОЦЕННОСТЕЙ.



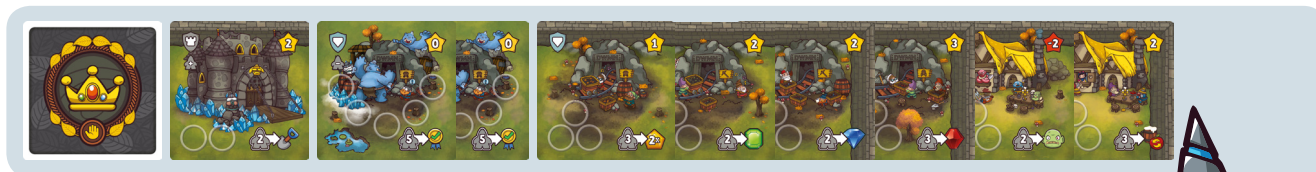
ЕСЛИ ВЫ ПОМЕСТИТЕ 3 ОГРОВ В ОГРСКИЙ ЗАМОК, ВЫ ПОЛУЧИТЕ ДВЕ КАРТЫ ОГРОВ



Игра за кристальных dwarфов

Они пришли из глубин кристальных пещер. Они выглядят почти как мы. Но их сердца холодны и их души темны от ненависти. Без колебаний они выпустили на нас жутких существ. У нас не было шансов выстоять.

1. Стартовая рука:



Кристальные dwarфы начинают игру с чёрной картой королевства, одной случайно тайной целью и 7 чёрными dwarфами.

2. Силы и слабости:

Взаимозаменяемость: Все карты (тайные цели, карты огров и королевские указы) которые можно применить на dwarфов абсолютно так же работают и на кристальных dwarфов.

Сбор драгоценностей: Вам нужно помещать ровно столько dwarфов, сколько указано на карте шахты.

Подозрительные: Вы не можете использовать замки других игроков.

Морозное вторжение: Когда кристальные dwarфы в игре, королевский указ "Морозное Вторжение" всегда активен.

Замёрзшее сердце: Раз в ход, как бесплатное действие, Вы можете превратить один из своих драгоценных камней в алмаз.

Замёрзшая душа: Вы не теряете дополнительное действие и ПО от шахт (по указу "Морозное Вторжение") когда в вашем королевстве есть морозные гиганты.

Классы (для кристальных dwarфов): Вы можете улучшить своих dwarфов до короля, стража, воина и алхимика.

Алмазные шлемы: Улучшение ваших dwarфов до классов, стоит на один алмаз больше чем для других dwarфов. (например: Вам нужно два алмаза, чтобы улучшить одного из Ваших dwarфов до воина)



НА КРИСТАЛЬНЫХ ДВАРФОВ НЕ ДЕЙСТВУЮТ ЭФФЕКТЫ МОРОЗНЫХ ГИГАНТОВ И УКАЗА "МОРОЗНОЕ ВТОРЖЕНИЕ".

Имперские классы

Чтобы улучшить Ваши фигурки до классовых, Вы должны потратить одно действие в фазу подготовки и требуемое количество драгоценностей. Улучшенные фигурки обладают специальными свойствами и принесут ПО в конце игры. Улучшенные фигурки сохраняют свои расовые особенности.

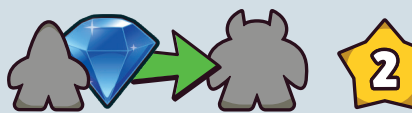
Алхимик:

За одно действие, с алхимиком, Вы можете превратить один драгоценный камень в другой (исключая преобразование золота в рубин).



Воин:

За одно действие, с воином, Вы можете передвинуть одну вражескую фигурку с карты воина на соседнюю карту.



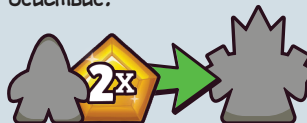
Страж:

Карта королевства со стражем не может быть целью карты огра.



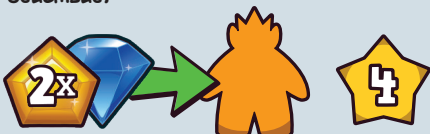
Король:

Выставить короля из запаса на карту королевства - бесплатное действие.



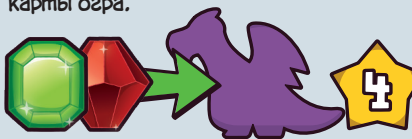
Король огров:

За одно действие, с королём огров, Вы можете убрать фигурку с его карты. Выставить короля огров из запаса на карту королевства - бесплатное действие.



Дракон:

Выставить дракона из запаса на карту королевства - бесплатное действие. Карта королевства с драконом не может быть целью карты огра.



Имперские Монстры

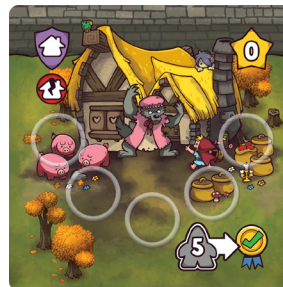
Монстры это жуткие и привязанные к своему обиталищу звери. Вы не можете выкладывать любые карты сверху монстров. Любой монстр внутри стен королевства запрещает действие "раскопки" замков этого королевства.



Морозный Гигант: Блокирует дополнительное действие замков.



Лесной дракон: Блокирует работу шахт.



Большой Злой Волк: Блокирует работу таверн.



Этн: Блокирует дополнительное действие замков.

Яйца дракона

Если вы играете меньше чем в 4 игрока, уберите все яйца с 4+ в коробку. Перемешайте оставшиеся драконы яйца с прочими торговыми целями. Чтобы завершить любую торговую цель, Вы должны подготовить сделку на Основном Складе. Поставьте 3 фигурки сюда, и, в фазу разрешения, обменяйте указанные на карте драгоценности и уничтоженного монстра на одну из целей. Верните драгоценности в соответствующие колоды, сбросьте монстра в коробку и возьмите карту торговой цели. Положите на освободившееся место верхнюю карту из колоды торговых целей.

ПОСТАВЬТЕ ТРИ ФИГУРКИ,



СБРОСЬТЕ ЭТИ КАРТЫ...



...ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЭТУ

Новая карта игры:



Шар-баба: Уберите все фигурки с целевой карты и потом (если возможно) произведите Раскопки на ней.

Новые тайные цели



Охотник: В Вашем королевстве должно быть 3 живых монстра или больше.



Горожанин: В Вашем королевстве должно быть 3 постоянных двора (таверн или основных складов) или больше.



Колдун: У вас должно быть хотя бы 5 алмазов в руке.



Для игры в имперское дополнение, Вам понадобится базовая игра "Dwarfs Fall".
Продаётся отдельно

Новые сценарии:



Девушка в беде: Король Дракон, Морозное Вторжение, Дварф Торговец и все указы из Управления Хаосом.



Повелители арены: Тайные Тоннели и все указы из Осады, Кровожадности и Девушки в Беде

Новые королевские указы:



Хей Хо: Каждый игрок начинает игру только с 1 действием в ход (вместо 3).



Тайные Тоннели: Вы можете передвинуть одного дварфа из любой шахты в любую другую шахту на доске всего лишь за одно действие. Шахты не должны быть в королевстве с драконом.



Король Дракон/Морозное Вторжение: При подсчёте очков, не считайте ПО от шахт с драконами или гигантами в королевстве. Нельзя закончить игру, в тот же ход, в который вы сыграли монстра из руки. Так же нельзя сыграть монстров из руки, если конец игры уже объявлен.

ДИЗАЙНЕР И ХУДОЖНИК: Luís Brüh

РАЗРАБОТЧИКИ: Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: Alan Farias, Alexandros Manos, Almer Briene, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Carton Olvidado, Daiskardas, Darren Hsiao, Dustin Gaspard, Evellyn Brühmüller, Fabio Piovesan, Fernando Celso, Igor Knop, Irene Theoharopoulos, Jon-Paul Decosse, Karen Soarele, Kei Kouji, Kolja van der Vaart, Lucas Andrade, Luis Francisco, Mac Schwarz Crow, Moisés Pacheco, Nicolas Quesque, Richard Courchese, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Vin Parker, Wei-Chun Yang, Xenia Theoharopoulos.

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ: Michail Kassatkin

MORE GAMES AND SUPPORT AT: WWW.VESUVIUSMEDIA.COM